



HAL
open science

**Pugnaire et David Raffini. Altérations croisées :
L'altération est un sport de combat**

Sylvie Coëllier

► **To cite this version:**

Sylvie Coëllier. Pugnaire et David Raffini. Altérations croisées : L'altération est un sport de combat. Sylvie CÖELLIER, Khalil M'RABET, Charline BOURCIER DOYER. L'altération dans la création contemporaine, 2019. hal-03180091

HAL Id: hal-03180091

<https://hal.science/hal-03180091>

Submitted on 24 Mar 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Florian Pugnaire et David Raffini. Altérations croisées : L'altération est un sport de combat

Sylvie Coëllier - LESA

D'abord c'est le silence. On voit un lieu assez difficile à qualifier. Cela ressemble à un entrepôt, mais pas très grand. Ou cloisonné. Une structure de bois à la géométrie très bricolée se dessine sur la moitié droite de l'écran. De l'autre côté, sur le sol – ou recomposant un sol –, un ensemble de grosses boîtes de carton touche-à-touche, tel un Carl Andre dont les modules (type bois, 2 pieds de haut) seraient pressés les uns contre les autres. Presque au centre, suspendu, un gros cylindre de carton. Au fond, devant, des plans de polystyrène blanc, droits, ou s'incurvant sous leur propre poids. Tout est dans une lumière nette et dé-contrastée : la tonalité des cartons est presque grise, les murs sont blancs sans éclat. Quelque chose d'un *white cube* se fond dans un espace d'atelier (ou l'inverse). Noir.

Stunt lab, 6', 2010, est une vidéo de Florian Pugnaire filmée par David Raffini.

Stunt, Concise Oxford Dictionary : *n. & v. i. (colloquial) ; 1) Special effort, feat, show performance, display of concentrated energy ; advertising device. 2. v.i. Perform, esp. aerobatics [origin unknown ; first in U.S. college athletics].* *Stunt*, traduction du dictionnaire Larousse (en ligne) : terme anglais signifiant tour de force, exploit spectaculaire, « cascade ». *Wikipedia* : « Depuis les années 1980, le mot correspond à une discipline dont le but est d'enchaîner des figures (*tricks*) sur la roue arrière ou la roue avant, principalement à moto ».

Les six minutes de la vidéo *Stunt lab* représentent donc un laboratoire d'exploits, une démonstration de performance, une exhibition d'énergie concentrée, des exercices de voltige, des cascades.

Suite de la description : Par à-coups rythmiques, avec des arrêts nets (phases d'écran noir), cognent des sons de corps. Des frappes, des sifflements de l'air que l'on expulse des poumons pour accompagner la vitesse des mouvements. Deux jeunes hommes sont engagés dans un combat. Florian Pugnaire est face à un adversaire à la virtuosité professionnelle (Gilles Giannini) dans une séance de *kick-boxing*. *Noir*. Le combat se resserre à l'intérieur d'un cube blanc qui vole en morceaux. Le cube réapparaît sous forme de structure de bois bricolée. Il explose. *Noir*. Chaque fois qu'un coup est porté, une cloison, une cimaise se brise. Des palettes tombent comme des dominos. *Noir*. Les coups pleuvent. Ça frappe sec. Ça frappe sur le sac de frappe (le cylindre de carton). Il tombe en loques. *Noir*. Un sac de plâtre bourré de coups de poings s'éclate en poudre blanche. *Noir*. Puis la voltige prend son essor : après crochets et coups de pieds arrière, les combattants s'emparent de lattes du cube cassé et s'en servent comme épées. Bondissant sur un mur, l'un des protagonistes retombe en saut périlleux sur le tapis de cartons. L'autre se suspend à un drap noir pour voler sur son adversaire. A la fin, l'espace, divisé par le drap pendant au milieu, est plus vaste : dévasté.

La vidéo a été créée sur le processus d'une totale altération du lieu initialement offert à la vue. En 2010, dans l'exposition *Reset* à la fondation d'entreprise Ricard à Paris, elle s'accompagnait d'un grand parallélépipède ajouré constitué de voliges contenant les débris issus du combat. Ce volume construit pouvait faire penser, version bricolage, aux contenants à claires-voies de Robert Smithson présentant dans la galerie ses matériaux lithiques informels qu'il intitulait « *nonsites* » (par exemple *Nonsite : Line of Wreckage, Bayonne, New Jersey, 1968*). La vidéo quant à elle en appelle à la figure d'Yves Klein judoka (cette image vient immédiatement à l'esprit lorsqu'on apprend que Florian Pugnaire travaille à Nice). La formule de Pierre Bourdieu, « la sociologie est un sport de combat » s'insinue également comme un parallèle suggestif de la métaphore en jeu. L'art est un sport de combat. *Stunt lab* : dans son laboratoire, dans l'atelier/ espace de transit vers le *white cube* de la galerie, l'artiste expérimente le combat de l'art. L'adversaire est l'atelier (ses matériaux, ses murs sol et plafond, soit le *white cube* en puissance), la sculpture **comme catégorie artistique**, le monde de l'art, et aussi : l'autre artiste, ou l'autre soi (à un moment, les deux combattants sont bloqués en un rapport de force comme deux jumeaux dans une matrice). Ce combat est donc une réflexion (musclée, performative) de l'art sur les conditions de l'art. Mais contrairement à la conception greenbergienne de l'autoréflexion artistique, cela n'aboutit pas à du pur formalisme ; les voltiges de Bruce Lee, des héros de *Matrix* et de la *Guerre des Etoiles*, leurs ancêtres des films de cape et d'épée se sont introduits dans les

rounds. Depuis les écrits de Greenberg se sont engouffrés dans l'imaginaire des artistes – et dans notre réception – le flux des images mondialisées, les exploits mis en ligne, les *remakes* sans fin des productions de *l'entertainment*. Il y a toujours quelque chose d'excitant et de réjouissant dans les combats corps à corps et dans les explosions matérielles, surtout si on les regarde à distance et en sécurité. Il y a toujours quelque chose de poignant dans ce qui se détruit, et plus encore, ce qui s'autodétruit. Tels sont des ressorts de la fiction des grandes productions hollywoodiennes, qui excitent l'adrénaline et les émotions. Leurs images agissent sur les spectateurs parce qu'elles touchent des fonctionnements ancestraux (hormonaux, **émotionnels**). Mais ici, au contraire du *divertissement*, la fiction n'a pas pour but d'hypnotiser le spectateur, quand bien même elle le laisserait s'y absorber à son gré. Le plaisir et la fiction s'instillent à travers la parodie hollywoodienne, mais les coups sonnent sec, le combat est un jeu mais non un simulacre. *Stunt lab*, avec ses temps suspendus (reprises de respiration, voile translucide de plastique qui enfle, noirs), amène aussi le spectateur dans le temps du corps qui souffle, fatigue et récupère. Ici, le vêtement de travailleur des protagonistes renvoie le héros voltigeant au cascadeur **précédant** la manipulation numérique qui fera de la vedette une icône. L'art n'est donc pas montré **sous forme d'**un impeccable résultat mais dans un processus de violence assumée qui est aussi du travail. En 1965 Robert Morris se montrait ainsi en travailleur dans *Site*, une performance interrogeant les conditions de l'art au cours de laquelle il révélait Carolee Schneemann/Olympia – le début symbolique de l'art moderne – en déplaçant les pans blancs standardisés avec lesquels on aménage **les cimaises d'**un bon *white cube*. A la fin de *Stunt lab*, le ronronnement audible de la caméra fait retomber la fiction, tandis que la dernière vue, l'espace vidé de ses protagonistes, dévoile ce qui résiste à la destruction : l'atelier où se profilent toujours la galerie, l'œuvre résultat d'un procès. Robert Morris, en interrogeant le réel de l'art moderniste (un corps véritable dissimulé sous l'ordre de la standardisation géométrique) construisait/déconstruisait ce qu'on allait bientôt nommer le minimalisme. Dans *Stunt lab* s'exhibe, persistante, l'empreinte de ce mouvement. A peine une structure géométrique industrialisée est-elle brisée qu'elle se reforme de ses propres débris, – à moins que le but soit l'exhibition de sa dislocation. Car si le *white cube* est l'espace logique du minimalisme, et que cet « espace entretient l'illusion d'un temps immobile, comme posé sur un socle », le combat de l'art, l'action performative dans sa temporalité en cherchent une altération de fond.

L'art crée en détruisant, comme le démontre Thierry Davila dans une analyse approfondie du tableau de Gerhard Richter, *Tisch* (1962), le tableau que le peintre considère comme sa première œuvre véritable. *Tisch* interroge violemment la *tabula rasa*, fondement et fin de la peinture moderne, en la qualifiant par sa représentation triviale, une table, que Richter biffe rageusement. Altérant d'une gestuelle agressive ce plan, ce tableau d'école, cette *tabula*, il en manifeste la non-pertinence pour sa gouverne. Il s'attaque, pour inaugurer sa peinture, à ce qui était la théologie de l'art, sa téléologie. Ainsi « pour Richter, la destruction dans l'art ne s'ajoute absolument et mécaniquement pas à la fin de l'art ». Chez Pugnaire et Raffini, c'est le minimalisme, sa persistance en tout art incluant spatialité et/ou temporalité, c'est sa destination obligée dans le *white cube*, qui font ici l'objet d'un assaut, lequel est manifestement amené à se répéter. D'autres réalisations des deux artistes le confirment. La même année, Florian Pugnaire fabrique un cube aux proportions du célèbre *Die* de David Smith dans un bel acier poli jusqu'au miroir. Puis il filme le cube se déformant sous des coups violents assés de l'intérieur, comme si un combat s'y déroulait. Résultat : la vidéo *Shadow-boxing* et le cube transformé en un « Chamberlain » ou en un papier de bonbon géant froissé. Chez David Raffini, on rencontre une même agressivité contre le minimalisme. Dans la vidéo *Amnesia* (2011), un volume géométrique évoquant le célèbre module de *2001 L'Odyssée de l'espace*, constitué en fait d'une quinzaine de peintures monochromes sur métal de mêmes dimensions, explose après un moment de tension sous une charge pyrotechnique. Ainsi sautent sous l'impact la peinture et la sculpture minimalistes réunies.

Altération et processus

Dans les œuvres en commun des deux artistes, sculptures et vidéos, le jeu parodique avec les références ne voile qu'à peine une gravité de fond. Celle-ci se reçoit dans le monde protégé de l'art, mais l'agressivité des coups et des explosions sont des pointes de réel qui résonnent de la violence du monde (qu'en Occident nous percevons à travers nos écrans et qui ne filtre pas dans l'ordre minimaliste, sinon par son ordre même). Cette gravité est peut-être la plus visible dans le travail pictural de David Raffini. Ce dernier interroge les

relations entre l'atelier, l'exposition au spectateur, et la peinture, en embrassant sa tradition pour contourner l'impeccable de la géométrie minimaliste.

La série *Capharnaïm : Opusmemori* donne une bonne idée de la démarche. Une grande et fine toile, très absorbante, est posée au sol, sur des tôles qui s'étendent sur les 12 m² dévolus à l'espace de travail dans l'atelier. Ce drap est la surface de réception d'une première gestuelle ; il est à la fois « arène », pour le dire comme Harold Rosenberg, et suggestion d'images à la façon dont les taches et les lézardes des vieux murs nourrissaient l'invention de Léonard de Vinci. Ce drap, cette arène, est un « lieu de déjection » selon les propres mots de l'artiste : des jus très liquides sont projetés à l'horizontal et transpirent sur les tôles, se mêlant aux pas et aux marques des chiffons sur lesquels ont été essuyés les pinceaux. La séance de travail est déterminée en « *giornatas* » (car il faut une journée de séchage avant reprise). La chute pollockienne de la peinture est ainsi reliée à la fresque et sa tradition séculaire et monumentale. Au bout de quelque temps le drap est rétabli à la verticale, offrant un fond qui sert la composition d'un *tableau*. Les tôles sous le drap, ayant recueilli les déjections, se révèlent d'autres peintures abstraites. Une variante veut que le drap demeure très longtemps au sol, tandis qu'au mur se poursuit un tableau. Ce qui choit dudit tableau devient alors peu à peu une mince boue de couleurs, luisant des frottements et du piétinement sur le tissu qui s'use et se désagrège. Raffini expose alors le drap, avec ses lambeaux qui s'échevèlent et s'entortillent dans leur retombée. C'est donc l'abject – les taches, le maculé, le processus constant d'altération – qui déclare sa picturalité.

Raffini cherche donc la souillure et simultanément le *tableau*, l'élaboration sensible qui découle de la destruction, et à cette fin, le recours aux traditions de la peinture n'a de sens que pour qualifier l'aujourd'hui. Tandis que le jus de peinture choit et tache, la toile au mur intègre les images provenant du flot numérique. Le titre de la toile *Hashima* (2012), par exemple, renvoie au nom et à l'image d'un petit îlot houiller de 6 Km² au large du Japon devenu récemment une curiosité consultée sur le *web*. Intensément exploité au XXe siècle, ce morceau de terre fut si urbanisé qu'il eut en 1950 la plus forte densité de population au monde. Mais la vocation du pétrole à devenir la source d'énergie dominante amena l'île à être totalement vidée de ses habitants en 1973. Les images sur internet font découvrir des bâtiments serrés en bloc sur la mer, tel un paquebot abandonné, une masse de constructions modernes décrépites et désolées comme si une catastrophe avait ravagé le site. Raffini a fusionné ces images avec l'œuvre saisissante d'Arnold Böcklin, *L'île des morts*, donnant du poids à l'iconographie des médias par l'autre source des images, moins sujette à la pression du présent, celle de l'histoire de l'art. Sur son tableau, une haute et sombre architecture fait masse contre un ciel crépusculaire et se reflète sur un paysage aqueux aux fondus chaotiques. L'altération réciproque d'une image dans l'autre fait naître une atmosphère de destruction, de fin d'un temps, un deuil. Pourtant ce deuil même, qui peut se lire comme celui de la peinture, engendre encore de la peinture.

Altération et futur passé

Les structures de béton, les bâtiments industriels et les architectures vides ont un rôle récurrent dans les vidéos des deux artistes et infiltrent ces dernières d'une mélancolie que n'effacent pas les parodies filmiques. Dans *Casse-pipe* (2010), par exemple, l'architecture est facteur d'étrangeté. Le titre et les premières images – un homme en habit napoléonien énonçant sans ménagement un discours anatomique : « Il faut à peu près quoi ? une trentaine de secondes pour désarticuler une épaule ? » – renvoient au chirurgien des armées Dominique Jean Larrey qui amputait directement sur le champ de bataille. Si cette introduction est brutale, l'effet en est mis à distance par son évidence documentaire. Car brièvement le spectateur – la spectatrice – peut supposer que le film est l'observation amusée et « ethnologique » d'une reconstitution commémorative, en l'occurrence celle de l'affrontement de l'armée napoléonienne aux soldats autrichiens, à Porcia près de Venise, une bataille décisive qui aboutit peu après à la victoire de Wagram. En 2009, lors du bi-centenaire, l'événement fut rejoué avec un grand souci d'exactitude par de véritables régiments de réservistes de plusieurs pays. Le spectateur d'art contemporain croit alors saisir, au début du film, un parallèle conceptuel entre cette reconstitution historique et les nombreuses réinterprétations d'œuvres (les *re-enactments*, dit-on) qui ont récemment nourri la scène artistique. Mais bientôt, les plans très serrés sur les corps, les fumées, le crachement sec des baïonnettes produisent ce que Coleridge a nommé « *a suspension of disbelief* ». Comme dans un film d'action, le spectateur entre au vif des images, dans la bataille, il oublie le spectacle mimé pourtant rappelé à son regard (un « blessé » garde ses lunettes, tel plan révèle des rangées de spectateurs

derrière la bataille...). Par intermittence, des passages aux tonalités oniriques annoncent une narration centrée sur un personnage que l'on suit, un médecin, ou un soldat qui, envahi par la violence des combats, **part** en errance. Sa dérive le mène à travers les roseaux, dans le maquis, à l'abri d'une ancienne maison vide et abandonnée, tandis que les cris et les roulements de tambour emplissent encore l'espace sonore. Peu à peu des sons naturels, des notes douces de musique accompagnent des arrêts méditatifs de la caméra sur la surface des murs, devant la luminosité auratique d'une fenêtre. Des bourdonnements d'insectes, des instants de notes tenues, un tic-tac insistant alternent avec les images tumultueuses et les rumeurs envahissantes, créent des suspens entre les scènes guerrières. Un chant corse *a capella* s'élève en contrepoint du rechargement des baïonnettes, une étrange Marseillaise suit. L'atmosphère changée fait entrer le spectateur à l'intérieur d'une rêverie où le monde passé se vit dans un flottement au présent. Mais là encore s'interrompt l'effet fascinateur de la fiction. Des touches d'étrangeté surgissent lorsque le soldat solitaire croise des tôles de voitures, erre dans une architecture industrielle dressant ses hauts murs tel un château de béton, lorsqu'il rencontre une carcasse de 2CV, des débris de voitures au cœur du bâtiment à ciel ouvert, puis traverse des salles étranges où des tableaux sont exposés. Le spectateur, passant **alternativement** du documentaire à l'onirisme fictionnel, oscille du réel à la rêverie. Il se voit projeté dans une actualité, mais empreinte d'obsolescence. Il se vit dans le futur de l'épopée napoléonienne, de la révolution industrielle, de l'automobile et en même temps dans le passé **et sa** durée. Ce spectateur est aussi dans son propre futur – un futur où la voiture et l'usine, l'homme même, ne seraient plus que les restes isolés d'un monde dévasté. La conflagration temporelle amène l'idée d'un futur remémoré. Ce dernier se diffuserait à travers l'impalpabilité de fumées blanches où se dissolvent et se reforment songes et chocs du réel. La ruine du bâtiment, les carcasses de voitures, le passage d'une bataille victorieuse à la mélancolie échappée du combat tracent la métaphore d'une épopée de la modernité défaite. Comme sur le tableau *Hashima*.

L'épopée des moteurs

Dans le film des deux artistes *In fine* (16', 2010), qui scénarise l'agonie d'un tractopelle biélorusse, l'architecture distille là encore l'abandon, la mélancolie d'une lente destruction, à la fois en cours et déjà produite, dans une atmosphère que ne renierait pas Tarkovski. Dans ce film, après un sentiment de catastrophe imminente – sirènes d'incendie, barrières de feu, crépuscule – et des plans sur une campagne triste et venteuse (un paysage de Pologne en fin d'hiver où les artistes ont trouvé leur machine), des murs de briques s'ouvrent sur l'étrangeté sombre et vide de l'espace longtemps inutilisé du Palais de Tokyo. Entre les piliers modernes décatés, des fûts élevés de lisses colonnes évoquent le lustre défunt d'une salle monumentale. Une pluie tombe et reste en flaques, des néons s'allument puis s'éteignent mystérieusement dans le bruit rythmique de quelque chose qui tape. L'atmosphère de science-fiction ainsi créée se dissipe lorsqu'un ronronnement accompagnant ce bruit se révèle provenir d'un vérin actionnant la compression du tractopelle. Le claquement perçu, désormais irrégulier, se déclare être le son des tôles qui cèdent brusquement. S'instaure alors un temps relativement linéaire, celui de la mort lente de la machine, que la parcimonie des lumières, les cadrages sur les spasmes du moteur transforment en monstre préhistorique. Bientôt des plans resserrés sur les pistons en dévoilent toute l'organicité, tandis que jaillissent et s'écoulent des liquides par soubresauts. La quasi absence de tout humain jusqu'alors fait soudain ressortir de façon inattendue les regardeurs de l'agonie en contre-jour d'une baie dans l'architecture du Palais de Tokyo. Comme dans *Casse-Pipe*, une collision s'opère entre le fictionnel onirique et le réel, au présent du film. **Le spectateur de la vidéo, capté par son empathie pour la machine, rencontre la projection de son propre voyeurisme dans la rangée des regardeurs attentifs qu'il découvre en arrière-plan.** Il peut alors voir et comprendre sa propension à **aimer** vivre le tragique d'une situation, sa **capacité de** personnification d'un engin mécanique, **sa propre projection dans un artefact animé.** Voyant la destruction du monstre de métal il vit le documentaire de sa propre altération par le temps en un raccourci morbide.

Cette personnification si souvent attribuée par les humains aux engins à moteurs constitue avec leur destruction un lieu de tragicomique privilégié par les deux artistes. La mort du tractopelle est ainsi la version dinosaurienne d'*Expanded Crash*, de 2008. Dans cette œuvre, l'une des premières ayant fait connaître Pugnaire et Raffini, une 2 CV, « mue par un dispositif interne », s'"auto-compressait", de façon extrêmement

lente. La 2 CV, de sa simplicité et sa résistance qui en ont fait une icône, prête à sourire : c'est presque un jouet. Mais lorsqu'elle se plisse et que ses phares pendent, elle devient d'un anthropomorphisme pathétique. Il ne reste plus au spectateur qu'un sourire d'auto-défense contre son (auto)empathie pour le vieillissement « organique » de la mécanique. D'autres œuvres encore jouent sur la forme déchue du véhicule à moteur. En 2009, par exemple, Florian Pugnaire réalise *Freeway Storage*, une reproduction à l'échelle 1 d'une Lamborghini *countach* – autrement dit l'une de ces voitures italiennes cultes des années 1970, faites pour l'épate et la course – en cartons de supermarché. Le contraste entre la carrosserie brillante que l'on imagine et ces cartons aplatis en appelle à la fois à la forme à ras-du-sol de la voiture, aux couches de protection du sol lorsque la voiture est en panne – et à l'usage des sans-abri. En 2010, une œuvre commune aux deux artistes, *Hors-Gabarit*, s'attaquait à une carcasse de Fiat 126 – la version améliorée de la célèbre Fiat 500, équivalent italien de la 2 CV. Pour cette œuvre, les artistes ont fabriqué dans un premier temps un polyèdre simple en tôle d'inox (une sculpture minimaliste, donc) englobant le véhicule. Ensuite, avec des sangles, puis à violents coups de masse et à l'aide d'une presse hydraulique, ils ont fait « coller » cette enveloppe à la carcasse de la voiture ; autrement dit, ils ont fait adhérer (de force) l'art au réel. La voiture redevient alors vaguement reconnaissable, mais telle une grossière sculpture de feuilles d'aluminium froissé, un objet expressif que l'on modèle par jeu et que l'on jette...

Les destructions et altérations déployées par ces œuvres ont une portée métaphorique que rassemble le film *Energie sombre*, de 2012 (16'). Ce dernier en effet synthétise la poétique liée au véhicule et à sa destruction, à l'explosion, et introduit de plus la notion de paysage par la confrontation entre l'environnement naturel et la production mécanique. Dans cette œuvre, c'est un utilitaire Volkswagen qui fait les frais d'un démolissage en règle. De façon récurrente, telle une mort annoncée puis confirmée, des plans sur le petit camion isolé dans un vaste paysage scandent rythmiquement le film. Le véhicule y apparaît désossé et comme hennissant à la renverse – telle une moto dressée dans une figure de *stunt*. Ces plans s'entrecroisent avec la course épique du camion vers sa propre fin. Dans les premières minutes de la vidéo, le spectateur est situé dans la griserie de la vitesse. La caméra fixée à ras-du-sol sur le véhicule rugissant rend intense la proximité de la route. On s'imagine sur un circuit automobile dans l'une de ces voitures épousant le sol (telle une Lamborghini) ou dans ces jeux vidéo pour adolescents testant leur testostérone. Le véhicule poussé à fond et dont on ne voit jamais le conducteur rappelle par sa brutalité le camion aveugle du *Duel* de Spielberg, ou « Christine », la voiture qui prend son autonomie dans le film éponyme de John Carpenter. Comme dans les œuvres précédentes, la référence à ces films cultes, mais un ton en-dessous, instille une atmosphère parodique. Dans le même temps viennent en alternance des plans courts de nature toute différente, plus inquiétante – de nature, précisément : un ruisseau où se déverse un jus sombre, des branches gouttant d'un liquide verdâtre, une eau souillée de résidus flottants, le son à peine audible d'un oiseau derrière le rugissement du véhicule patinant dans la boue et les broussailles, un ciel menaçant. Eau souillée et hurlement de moteur alternent, lorsqu'un IPN dressé, pris en contre-plongée sur le bleu du ciel, apparaît par son cadrage comme une allusion au parallélépipède de *2001 l'Odyssée de l'espace* (1968) (ou à une sorte de Donald Judd). Le son tenu et suraigu qui l'accompagne, entamant bientôt un *glissando* descendant tel un émetteur radio aux messages mystérieux ou extra-terrestres, crée une tension avant que la poutrelle métallique ne s'abatte brutalement sur le camion. Dans le film de Kubrick, la forme mystérieuse venue de l'espace évoquait les ordinateurs (alors grands comme des armoires métalliques) et la sculpture minimaliste qui triomphait à New York. La vidéo de Pugnaire et Raffini traduit ici (avec humour et suspense) de sombres relations entre le minimalisme et une énergie menant inexorablement à la destruction ou au post-humain. À cette allusion sculpturale répond une référence picturale : traversant des broussailles marécageuses, le camion patine, projetant sur le pare-brise une boue pollockienne qu'unifie – que « brosse » – l'essuie-glace. Mais cette picturalité est également vouée à la destruction : un moment caparaçonné d'une croûte blanchâtre, le véhicule devient une sorte de Ryman avant que la terre séchée ne craquèle et tombe. Un bref moment d'apaisement ralentit la course au tiers du film. La sonorité accompagnant l'IPN reprend un *glissando* ascendant qui triomphe en arpèges de guitare électrique presque glorieux, d'une cadence quasi joyeuse, créant brièvement une atmosphère de fête, de manège : la caméra cadre alors d'un plan très rapproché le mouvement de l'essieu autour d'une roue. Mais ce moment n'est qu'un faible répit. L'utilitaire repart et tombe bientôt dans une ravine, son lieu d'agonie, et le film se focalise sur son moteur. Comme il en fut du tractopelle d'*In fine*, les courroies au mouvement encore rapide, les durites, les bielles et pistons, les essieux et roues font gargouiller des liquides comme un organisme résistant de toute sa force. Et lorsque l'ensemble n'est plus qu'une carcasse encore animée de soubresauts, celle-ci, tel un corps enchaîné, fait l'objet d'une ascension grotesque quasi christique (quoique l'espoir de résurrection semble mince). Dans un autre plan, l'ascension, plus aérienne, semble celle d'un engin extra-terrestre reprenant ses quartiers célestes.

Une scène, évoquant davantage les courses de l'ambulance à contre-courant de l'autoroute dans *l'Hôpital et ses fantômes* de Lars von Trier, provoque une étrange stase par un effet de flottement des phares de voitures dans la nuit. Le filmage, inversé, fait ainsi vibrer une incertitude temporelle qui se résout dans les dernières minutes du film. Là, la carcasse du véhicule, dressée dans son paysage, et qui tout au long avait semblé aspirer des fumées chaque fois plus denses, plus sombres et moutonneuses, révèle sa fin dans une explosion inversée, rétractée, telle une vision métaphorique du *Big Crunch*.

Moteurs à explosion et entropie

Les œuvres *Expanded Crash*, *Hors Gabarit*, ou *In fine* ne dissimulent pas leur relation aux compressions de César tandis que les fumées, les explosions que l'on entend et voit dans les vidéos *Amnesia*, *Casse-Pipe*, ou *Energie sombre* rappellent les œuvres de Tinguely de la même époque. On peut également songer aux *Disasters* de Warhol, et à l'anthropomorphisme dont Claes Oldenburg a investi les objets, dont une automobile, dépecée et évocatrice d'attributs féminins. Altérer un véhicule à moteur renvoie ainsi presque de fait à ces années d'acmé de l'automobile. Les artistes d'alors n'avaient pas manqué de faire apparaître la composante mortelle dans l'*hubris* jubilatoire qui menait la société occidentale à sa consommation inflationniste. Dans les œuvres de Florian Pugnaire et David Raffini ces allusions inscrivent une trajectoire descendante depuis cette période jusqu'à un futur pressenti : l'univers de la consommation optimiste, qui était liée à un modernisme déjà miné de l'intérieur, est désormais au passé. Dans les deux films, chocs violents et explosions transmettent des effets immédiats, des temps brusques de destruction. Mais ces derniers sont simultanément inscrits dans des temporalités plus lentes, celles où s'oublie déjà les architectures industrielles et les carcasses des automobiles dans les broussailles. Dans *Energie sombre* les beaux arpèges de guitare paraissent eux-mêmes nostalgiques, car ils accompagnent le mouvement d'une roue qui patine, puis tourne dans le vide. L'eau souillée, les écoulements sombres du film convoquent un autre écho artistique, les *Monuments de Passaic* (1967) de Robert Smithson, soit l'une des premières œuvres de dénonciation écologique (dirions-nous aujourd'hui) parodiant le tourisme pour montrer la destruction des paysages par l'industrie. Si les architectures d'*In fine*, de *Casse-pipe* ou d'*Hashima* ne sont pas des « ruines à l'envers » décrites par Smithson, le spectateur les perçoit cependant comme des lieux entropiques, vidés d'humains, où une nature difficile s'immisce peu à peu dans leur grandeur déchu. Smithson avait mêlé science physique et science-fiction, traité des machines géantes comme de dinosaures pour son film *Spiral Jetty* (1970). Ses œuvres induisaient pour la première fois des corrélations entre un lointain archéologique et un futur scientifique, avec des machines monstrueuses, un paysage, et une vision cosmique de l'anéantissement, ou du moins de l'aplanissement du monde physique. Le titre de la dernière vidéo de Pugnaire et Raffini, *Energie sombre*, renvoie à un imaginaire aux configurations similaires. Les termes viennent directement de l'ouvrage de Jean-Pierre Luminet, *Le destin de l'univers, trous noirs et énergie sombre*. L'« énergie sombre », ou l'« énergie noire » est la terminologie adoptée par les cosmophysiciens pour nommer et expliquer le constat de l'expansion de l'univers, trouvant sa cause (selon l'hypothèse en cours) dans une énergie de pression négative, invisible, sombre, responsable des fameux « trous noirs » décryptés depuis une vingtaine d'années – ces densités mystérieuses de l'univers qui pourraient « avaler » notre planète. Ainsi la mécanique malmenée du camion ordinaire s'intègre à une perspective plus vaste reposant sur le grand récit de l'univers, du Big Bang. L'une des hypothèses concernant l'expansion de l'univers est que ce dernier soit fini, et que l'expansion, parvenant à son extrême, se rétracte en un « *Big Crunch* », un repli brusque et ultime : c'est à cette hypothèse de l'anéantissement de l'univers à laquelle le filmage à l'envers des fumées jusqu'à l'explosion « finale » du camion donne une figuration. Il y a ainsi une composante tragique, une destruction romantique, dans cette phase du film montrant de loin l'engin telle une animalité dressée dans son agonie. Mais le titre *Energie sombre* évoquera en même temps à plus d'un spectateur le personnage de Dark Vader et la *Guerre des étoiles*, tissant ainsi des liens entre les provenances disparates des imaginaires d'aujourd'hui. Et, malgré tout, les décalages entre la tragédie, entre l'aspect fantasmagorique du camion et sa triviale réalité sont aussi destinés à amener le sourire du spectateur.

La fusion entre entropie et épopée mécanique dans le film de Smithson, *Spiral Jetty*, dessine un précédent, sinon un modèle. La fascination visible de l'artiste américain pour l'aspect grandiose des engins mécaniques (de tels engins apparaissent dans d'autres de ses œuvres) est perceptible dans le goût manifeste – et très majoritairement masculin – des deux artistes pour les véhicules motorisés. Smithson montrait des camions gigantesques en action. Pugnaire et Raffini emploient des « utilitaires », pour des raisons économiques, peut-être, mais qui de fait ont une valeur symptomatique bien différente. Ces véhicules à moteurs, mêmes

magnifiés, sont vétustes, au passé : ils trépassent. Le pan d'histoire auquel ils appartiennent et qui s'inscrit dans les vidéos s'étend entre les victoires de Napoléon, les bâtiments industriels et les cubes minimalistes : ce laps historique se désigne ici comme une ère quasi révolue. Cette période se qualifie ici comme la période des canonnades et de l'exploitation des énergies fossiles, du charbon et du pétrole, elle se déploie en châteaux industriels et moteurs à explosion – de ces moteurs dont la jouissance qu'ils exercent est due, pour emprunter les mots de Peter Sloterdijk, « à la libération soudaine de l'énergie ». Cette période, dit encore le philosophe, a « transformé les règles du jeu énergétique des cultures traditionnelles » en instaurant de nouvelles valorisations de concepts « tels que la force, l'énergie, l'expression, l'action, et la liberté », toutes valeurs exhibées dans les films des deux artistes jusqu'à leur paroxysme funeste. L'apothéose de « l'épopée des moteurs » (pour reprendre à nouveau Sloterdijk) apparaît soulignée par Warhol ou César comme ce temps où chaque consommateur put se livrer au bonheur de la vitesse, à sa pure dépense jusqu'à la mort. Smithson la magnifiait encore, lui donnant une ancestralité mythique. Or le « côté déchaîné et potentiellement catastrophique », violent, des « machines utilisant l'explosion » aboutit, comme chacun sait aujourd'hui, à une accélération de l'entropie naturelle. Il nous conduit potentiellement à notre mort comme il en fut des dinosaures. *Energie sombre* matérialise cette menace issue de la fascination humaine (celle des artistes, la nôtre peut-être) pour ces « machines à explosion » en une allégorie de l'autodestruction, un hommage jouissif, mais aussi un adieu à cette « épopée des moteurs ». L'aboutissement du film en « Big Crunch » est la métaphore de notre course au désastre, transportée dans son ordre cosmique – mais si concrètement terrestre.